



CADERNOS DE APOIO À APRENDIZAGEM

EDUCAÇÃO FÍSICA

Unidade 3 – versão – 11 junho 2021

1^A
SÉRIE



GOVERNO
DO ESTADO

SECRETARIA
DA EDUCAÇÃO

Governo da Bahia

Rui Costa | Governador

João Leão | Vice-Governador

Jerônimo Rodrigues Souza | Secretário da Educação

Daniilo de Melo Souza | Subsecretário

Manuelita Falcão Brito | Superintendente de Políticas para a Educação Básica

Coordenação Geral

Manuelita Falcão Brito

Jurema Oliveira Brito

Leticia Machado dos Santos

Diretoria de Currículo, Avaliação e Tecnologias Educacionais

Jurema Oliveira Brito

Diretoria de Educação e Suas Modalidades

Iara Martins Icó Sousa

Coordenações das Etapas e Modalidades da Educação Básica

Coordenação de Educação Infantil e Ensino Fundamental

Kátia Suely Paim Matheó

Coordenação de Ensino Médio

Renata Silva de Souza

Coordenação do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica

Leticia Machado dos Santos

Coordenação da Educação do Campo e Escolar Quilombola

Poliana Nascimento dos Reis

Coordenação de Educação Escolar Indígena

José Carlos Batista Magalhães

Coordenação de Educação Especial

Marlene Santos Cardoso

Coordenação da Educação de Jovens e Adultos

Isadora Sampaio

Coordenação da Área de Linguagens

Márcia de Cácia Santos Mendes

Maria de Fátima Fonseca

Equipe de Elaboração

Adriana Almeida Amorim • Andréia Santos Santana • Artur Andrade Pinho • Bleiser Santos de Lima • Carlos Vagner da Silva Matos • Cássio José Laranjeira da Silva • Claudete dos Santos de Souza • Claudia Cavalcante Cedraz Caribé de Oliveira • Cláudia Celly Pessoa de Souza Acunã • Claudia Norberta dos Santos Amaral • Daiane Sousa de Pina Silva Elci Paim Pereira • Elizabete Bastos da Silva • Elizabete Cardoso Maia • Elisana Georgia Silva dos Santos • Elza Sueli Lima da Silva • Gabriela Dias Lima Gramacho Fraga • Gabriel Silva Almeida • Gidean de Jesus Nunes Júnior • Gildo Mariano de Jesus • Gilmara Carneiro da Silva Freitas • Ivan De Pinho Espinheira Filho • Jaíldon Jorge Amorim

Góes • Janeide Sousa Santos • João Luiz Pereira Da Costa Ferreira • Jucy Eudete Lôbo • Laís Amélia Silva Lobo • Leide Fausta Gomes da Silva • Manoela Oliveira de Souza Santana • Márcia de Cássia Santos Mendes • Maria Cristina Santos Feitosa • Marielson Nascimento Alves • Mirela Gonçalves Conceição • Nilson Maynard Menezes • Suzimá Jaques Silveira • Tamires Fraga Martins • Uenderson Jackson Brites de Jesus • Yone Maria Costa Santiago • Viviane Paraguaçu Nunes

Equipe Educação Inclusiva

Marlene Cardoso • Ana Claudia Henrique Mattos • Daiane Sousa de Pina Silva • Edmeire Santos Costa • Gabriela Silva de Jesus • Nancy Araújo Bento • Cíntia Barbosa de Oliveira Bispo

Coordenação da Revisão

Ivonilde Espirito Santo de Andrade

Jurema Oliveira Brito

Leticia Machado dos Santos

Silvana Maria de Carvalho Pereira

Revisão de Conteúdo

Alécio de Andrade Souza • Ana Paula Silva Santos • Carlos Antônio Neves Júnior • Carmelita Souza Oliveira • Cláudia Celly Pessoa de Souza Acunã • Claudio Marcelo Matos Guimarães • Edileuza Nunes Simões Neris • Eliana Dias Guimarães • Gabriel Souza Pereira • Helena Vieira Pabst • Helionete Santos da Boa Morte • Helisângela Acris Borges de Araujo • Ivan De Pinho Espinheira Filho • João Marciano de Souza Neto • Jose Expedito de Jesus Junior • Jussara Santos Silveira Ferraz • Kátia Souza de Lima Ramos • Leticia Machado dos Santos • Márcia de Cácia Santos Mendes • Márcio Argolo Queiroz • Mônica Moreira de Oliveira Torres • Renata Silva de Souza • Roberto Cedraz de Oliveira • Rogério da Silva Fonseca • Solange Alcântara Neves da Rocha • Sônia Maria Cavalcanti Figueiredo

Revisão Ortográfica

Ivonilde Espirito Santo de Andrade • Ana Lúcia Cerqueira Ramos • Clisia Sousa da Costa • Elias dos Santos Barbosa • Elisângela das Neves Aguiar • Jussara Bispo dos Santos • Maria Augusta Cortial Chagas da Silva • Marisa Carreiro Faustino • Rosangela De Gino Bento • Roseli Gonçalves dos Santos • Tânia Regina Gonçalves do Vale • Solange Alcântara Neves da Rocha

Colaboradores

Edvânia Maria Barros Lima
Gabriel Souza Pereira
Gabriel Teixeira Guia
Jorge Luiz Lopes
José Raimundo dos Santos Neris
Shirley Conceição Silva da Costa
Silvana Maria de Carvalho Pereira

Projeto Gráfico e Diagramação

Bárbara Monteiro

À Comunidade Escolar,

A pandemia do coronavírus explicitou problemas e introduziu desafios para a educação pública, mas apresentou também possibilidades de inovação. Reconnectou-nos com a potência do trabalho em rede, não apenas das redes sociais e das tecnologias digitais, mas, sobretudo, desse tanto de gente corajosa e criativa que existe ao lado da evolução da educação baiana.

Neste contexto, é com satisfação que a Secretaria de Educação da Bahia disponibiliza para a comunidade educacional **os Cadernos de Apoio à Aprendizagem**, um material pedagógico elaborado por dezenas de professoras e professores da rede estadual durante o período de suspensão das aulas. Os Cadernos são uma parte importante da estratégia de retomada das atividades letivas, que facilitam a conciliação dos tempos e espaços, articulados a outras ações pedagógicas destinadas a apoiar docentes e estudantes.

Assegurar uma educação pública de qualidade social nunca foi uma missão simples, mas, nesta quadra da história, ela passou a ser ainda mais ousada. Pois, além de superarmos essa crise, precisamos fazê-la sem comprometer essa geração, cujas vidas e rotinas foram subitamente alteradas, às vezes, de forma dolorosa. E só conseguiremos fazer isso se trabalharmos juntos, de forma colaborativa, em redes de pessoas que acolhem, cuidam, participam e constroem juntas o hoje e o amanhã.

Assim, desejamos que este material seja útil na condução do trabalho pedagógico e que sirva de inspiração para outras produções. Neste sentido, ao tempo em que agradecemos a todos/as que ajudaram a construir este volume, convidamos educadores e educadoras a desenvolverem novos materiais, em diferentes mídias, a partir dos Cadernos de Apoio, contemplando os contextos territoriais de cada canto deste “país” chamado Bahia.

Saudações educacionais!

Jerônimo Rodrigues



UNIDADE

3

Campos: vida pessoal, artístico literário, atuação na vida pública, práticas de estudo e pesquisa e jornalístico-midiático



Objetos de Conhecimento:

1. Jogos populares e cultura local; 2. Jogos de matrizes africanas e indígenas; 3. Origem e evolução histórica das diversas modalidades esportivas coletivas presentes na cultura local; 4. Jogos, esportes e lazer.

Competência(s):

1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **2.** Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. **3.** Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global. **4.** Compreender os múltiplos aspectos que envolvem a produção de sentidos nas práticas sociais da cultura corporal de movimento, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

Habilidades:

1. (EM13LGG203) Analisar os diálogos e conflitos entre diversidades e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e suas produções (artísticas, corporais e verbais), presentes na cultura local e em outras culturas. **2.** (EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas da cultura corporal, de modo a estabelecer relações construtivas, éticas e de respeito às diferenças. **3.** (EM13LGG304) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo seus princípios e objetivos de maneira crítica, criativa, solidária e ética. **4.** (EM13LGG204) Negociar sentidos e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

TEMA: Jogos populares e cultura local

Objetivos de Aprendizagem: Compreender o conceito de jogos populares e suas relações com a cultura local. Identificar os jogos populares praticados na sua comunidade. Vivenciar os jogos populares da sua localidade. Identificar as relações dos jogos populares com esportes tradicionais.

	Aula	Atividade
Semana 1	1	Produzir um quadro síntese sobre os conceitos de jogos populares da cultura local.
	2	Pesquisar 2 jogos populares praticados na sua localidade.
Semana 2	3	Adaptar dois jogos praticados na sua localidade.
	4	Pesquisar as semelhanças dos jogos populares com esportes tradicionais.

TEMA: Jogos de matrizes africanas e indígenas

Objetivos de Aprendizagem: Apropriar-se do conceito de jogos de matrizes africanas e indígenas. Identificar as principais características dos jogos de matrizes africanas e indígenas. Conhecer alguns jogos de matrizes africanas e indígenas. Vivenciar dois jogos de matrizes africanas e indígenas.

	Aula	Atividade
Semana 3	5	Pesquisar sobre o conceito de jogos de matrizes africanas e indígenas.
	6	Relacionar as principais características dos jogos de matrizes africanas e indígenas.
Semana 4	7	Pesquisar o nome e as formas de jogar de 2 jogos de matrizes africanas e indígenas.
	8	Adaptar um jogo de matriz africana e um de matriz indígena e vivenciá-los na sua localidade.

TEMA: Origem e evolução histórica das diversas modalidades esportivas coletivas presentes na cultura local

Objetivos de Aprendizagem: Conhecer a origem das diversas modalidades esportivas coletivas. Identificar as diferenças do processo de evolução das modalidades coletivas. Identificar as modalidades coletivas praticadas na sua comunidade. Vivenciar duas modalidades esportivas coletivas desenvolvidas na sua comunidade.

	Aula	Atividade
Semana 5	9	Pesquisar a origem das diversas modalidades esportivas.
	10	Relacionar as diferenças e semelhanças no desenvolvimento das modalidades coletivas.
Semana 6	11	Identificar 3 modalidades coletivas praticadas na sua comunidade.
	12	Adaptar 2 modalidades coletivas que não são praticadas na sua localidade e vivenciá-las.

TEMA: Jogos, esportes e lazer

Objetivos de Aprendizagem: Apropriar-se dos conceitos de jogos, esportes e Lazer. Identificar as diferenças entre jogos, esportes e lazer. Identificar os principais jogos, esportes e atividades de lazer praticados na sua localidade. Relacionar os espaços de esporte e lazer na sua comunidade.

	Aula	Atividade
Semana 7	13	Pesquisar os conceitos de jogos, esportes e lazer.
	14	Relacionar as diferenças entre jogos, esporte e lazer.
Semana 8	15	Citar os jogos, esportes e atividades de lazer praticados na sua localidade.
	16	Adaptar 2 modalidades coletivas que não são praticadas na sua localidade e vivenciá-las.



1. PONTO DE ENCONTRO

Olá! Que bom encontrar você por aqui no primeiro momento da nossa viagem. Fico muito feliz quando lhe vejo, pois esse encontro é de extrema importância para que continue avançando nas suas aprendizagens e conquistas. Durante nosso caminho, você terá oportunidade de estudar o tema **Os Jogos Populares dentro das culturas locais** e, de forma divertida, vamos fazer uma trilha com os vários jogos populares e suas variações em diferentes culturas, tendo a oportunidade de expressar o que aprendeu e compartilhar seus conhecimentos sobre o assunto. Ah, não se preocupe: estarei com você na trilha inteira!

2. BOTANDO O PÉ NA ESTRADA

Pra começar nosso caminho, quero lhe fazer algumas perguntas:

- 1 Você conhece algum jogo popular? Qual?
- 2 Você prefere praticar jogos eletrônicos ou populares?
- 3 Na sua opinião, os jogos populares podem ser educativos? Por quê?
- 4 Quais são os jogos populares que você pratica ou gostaria de praticar?

Para caminhar na trilha comigo, anote suas respostas e reflexões no **diário de bordo (caderno)**.

3. LENDO AS PAISAGENS DA TRILHA

Você sabia que em qualquer caminho da vida há muitas paisagens a serem observadas? Pois é! O nosso caminho hoje está cheio delas.

Olhe cada uma dessas imagens (Figuras 1 e 2) de forma detalhada: suas formas, cores, contrastes, estrutura física, funcionalidade, tempo/espço.

Em seguida, responda as perguntas no seu **diário de bordo (caderno)** para continuar a trilha:

Figura 1

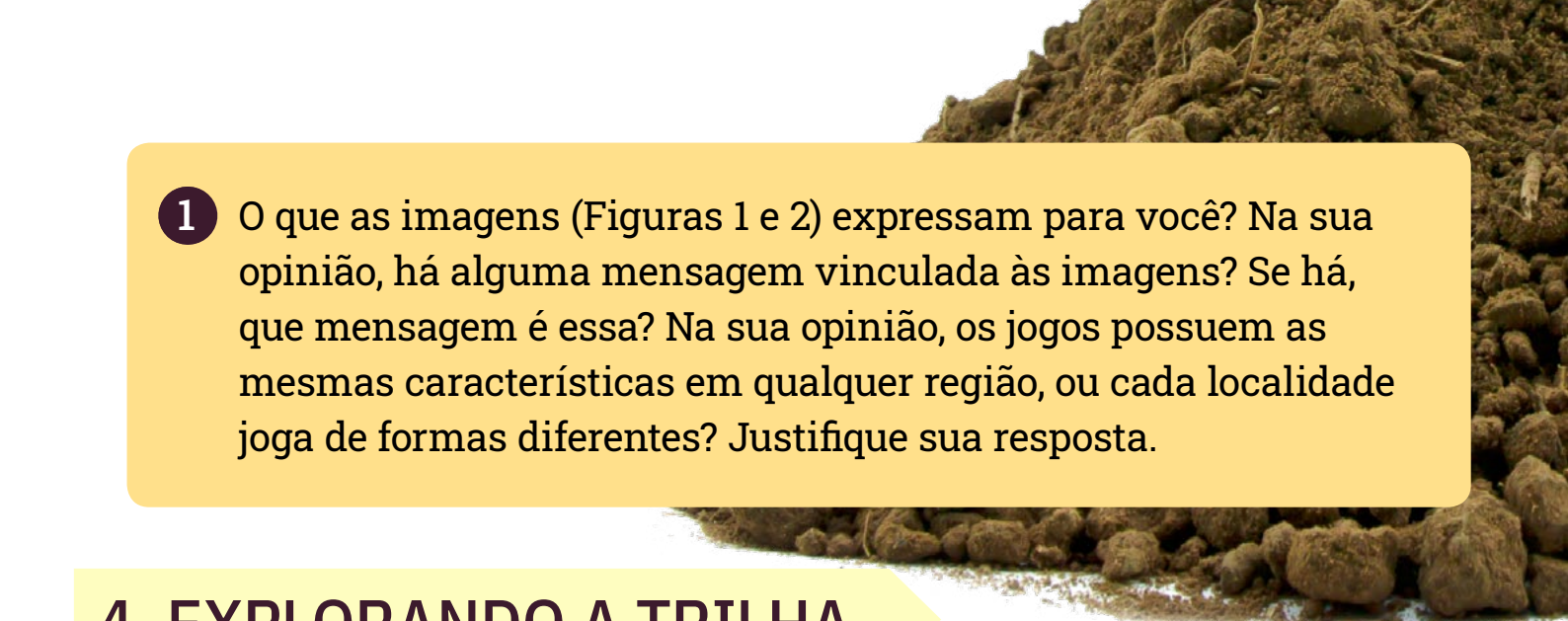


Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/JaxXp8N-gLD8/maxresdefault.jpg>.
Acesso em: 03 fev. 2021.



Figura 2

Disponível em: <https://portal.educacao.go.gov.br/wp-content/uploads/2020/10/jogos-pop-2.jpg>.
Acesso em: 03 fev. 2021.

- 
- 1** O que as imagens (Figuras 1 e 2) expressam para você? Na sua opinião, há alguma mensagem vinculada às imagens? Se há, que mensagem é essa? Na sua opinião, os jogos possuem as mesmas características em qualquer região, ou cada localidade joga de formas diferentes? Justifique sua resposta.

4. EXPLORANDO A TRILHA

Tudo certo com você até aqui? Para continuar no desafio, leia os textos a seguir, reflita e, se possível, assista aos vídeos indicados.

Texto 1 – Origem e evolução dos Jogos populares

O jogo é um fenômeno constituído de atividades lúdicas – brincadeiras – que envolve pessoas e animais, que, por sua vez, podem nessas atividades, interagir com objetos e com a natureza (BREGOLATO, 2008).

Os Jogos Populares são conhecidos também como jogos de rua. Seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticados pois sua origem está na cultura popular. Sua prática é realizada em convívio harmonioso, de forma livre, espontânea e prazerosa, sendo uma manifestação desenvolvida desde os tempos mais antigos.

A arqueologia registra a presença dos jogos na humanidade desde 2600 a.C., fazendo deste uma parte da vida do homem, mesmo que de forma intuitiva.

Pré-história: jogos presentes como forma de lazer e de representar atividades cotidianas, além de servir como instrumento para passar herança cultural e conhecimentos entre as gerações.

Idade Média: jogos proibidos pela igreja de serem praticados na escola.

Renascimento: através da Pedagogia Moderna, que estava baseada na participação lúdica e afetiva do aluno, mostra-se a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem.

Ludwig Wittgenstein: Primeiro filósofo acadêmico a criar uma definição para jogos (1989), como a criação do termo “jogos de linguagem”, considerando que o jogo não pode ser agrupado por uma única definição, mas por um conjunto de definições que compartilham características entre si.

Atualidade: o jogo apresenta várias funções; instrumento educativo, meio de lazer, meio de expressar sentimentos e emoções etc.

Os jogos populares propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo.

Havia algum tempo, era muito comum nas cidades, principalmente, no interior do Nordeste brasileiro, as crianças brincarem e jogarem na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas tranquilas.

Disponível em: <https://www1.educacao.pe.gov.br/cpar/ProfessorAutor/Educa%C3%A7%C3%A3o%20F%C3%ADsica/Educa%C3%A7%C3%A3o%20F%C3%ADsica%20%20I%20%20%20%20C2%BA%20ano%20%20I%20%20M%C3%A9dio/JOGOS%20ORIGIN%C3%81RIOS%20DA%20CULTURA%20LOCAL.pptx> Acesso em: 04 fev. 2021. (Texto Adaptado).


Texto 2 – Jogos e brincadeiras Infantis populares

Atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, as brincadeiras e jogos infantis populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador.

Figura 3



Disponível em: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9Gc-Qq1bb7P4f8Dh1WP-vLkSeW9z4EFf5pA-di3Dqw&usqp=CAU>. Acesso em: 4 fev. 2021.



A evolução urbana também tem contribuído para a extinção dessas atividades. O fato de trocar a moradia em casas por prédios de apartamentos e o processo de insegurança generalizada no País, estão fazendo com que as calçadas deixem de ser um local de divertimento infantil.

Há algum tempo, era muito comum nas cidades, principalmente nos pequenos municípios do interior do Nordeste brasileiro, as crianças brincarem e jogarem na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas tranquilas.

Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas, que fizeram e ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras: **queimado, barra-bandeira, cabo-de-guerra, bola de gude, esconde-esconde, boca-de-forno, tá pronto seu lobo?, academia ou amarelinha, passarás, rica e pobre, esconde a peia, adedonha ou stop, quebra-panela, o coelho sai, sobra um, concentração.**

Hoje ainda se vê com mais frequência as “peladas” de futebol, jogadas nas ruas mais tranquilas, de pouco movimento, em terrenos baldios, nas areias das praias, gramados de jardins públicos e até em algumas praças.

Qualquer espaço público vazio e uma bola servem para a prática da pelada, também chamada de “racha”. É um jogo informal, sem normas muito rígidas, onde não se respeitam as regras do futebol. Vale tudo, menos colocar a mão na bola. Normalmente, não há goleiros. Nesse caso, as balizas são bem estreitas para dificultar o gol.

Fonte: Jogos e brincadeiras infantis populares. Disponível em: http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=372. Acesso em: 03 fev. 2021. (Texto Adaptado).

Vídeos complementares:

Para aprofundar mais sobre esse tema de **Jogos populares** seguem algumas sugestões de vídeos complementares:

Jogos Populares

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=h_A8a6aRyk4. Acesso em 03 fev. 2021.

Jogos Populares

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8Oq3eq6cKhw>. Acesso em: 03 fev. 2021.

5. RESOLVENDO DESAFIOS DA TRILHA

Estabeleça relações entre os Textos 1 e 2 e, se possível, com os vídeos complementares indicados na seção “Explorando a trilha”, faça associação às suas vivências com jogos populares e cultura local. Depois, resolva as questões a seguir no seu **diário de bordo**:

- 1 Para você, um jogo popular possibilita a integração e a socialização de pessoas? Justifique.
- 2 Quais são as características dos jogos populares?
- 3 Na sua localidade, existe algum jogo que foi elaborado pelas pessoas que vivem aí? Explique como funciona.
- 4 Você considera a nossa cultura popular rica? Por quê?

6. A TRILHA É SUA: COLOQUE A MÃO NA MASSA

A criatividade faz parte da nossa essência!! Há um artista dentro de você, sabia?! Todos nós somos seres inventivos. Demonstre as descobertas realizadas nesta viagem por meio de palavras, frases, desenhos (concretos os abstratos), músicas, quadrinhos, pintura, paródias, *charges*, mapa conceitual/mental, poemas, ou qualquer outra linguagem.

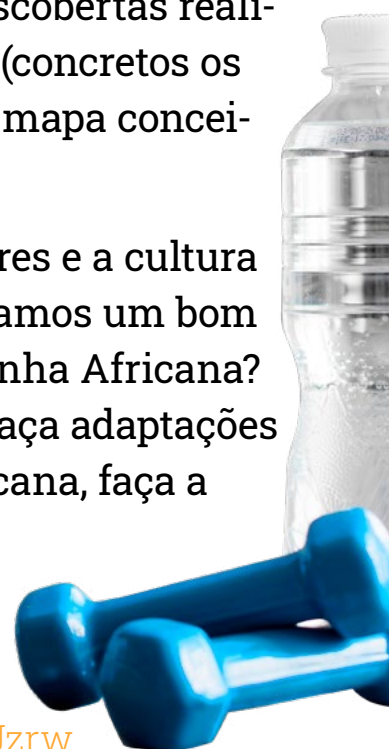
O desafio agora é: após conhecermos os vários jogos populares e a cultura local, vamos colocar nosso corpo em movimento, pois passamos um bom tempo sentados... Vamos lá?! Que tal praticarmos a Amarelinha Africana? Ela é um pouco diferente da tradicional. Observe o vídeo e faça adaptações à vontade. Quem não conseguir realizar a Amarelinha Africana, faça a tradicional.

Assista ao vídeo:

Amarelinha Africana. RTV União – YouTube

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rn9xeqlJzrw>.

Acesso em: 3 fev. 2021.



Use o seu próprio *smartphone* para filmar a atividade. Não sendo possível filmar, registre no seu **caderno** as sensações que você sentiu ao praticar a atividade. Mão na Massa! Agora é com você!

7. A TRILHA NA MINHA VIDA

Você já parou pra pensar que escrever pode ser um ato de liberdade? A linguagem escrita é muito importante para a construção do seu próprio conhecimento e para o exercício da cidadania. Chegamos num momento da trilha em que lhe convido a escrever sobre a experiência de hoje a partir da sua própria vida. Há algo vivenciado até aqui que lhe faça lembrar de fatos do passado, do presente ou até mesmo do que você pensa sobre o seu futuro? Pode ser uma simples lembrança (de um fato, de uma pessoa), uma situação engraçada, um desejo, uma iniciativa, um sonho. Parabéns pela sua escrita!


8. PROPOSTA DE INTERVENÇÃO SOCIAL

Atualmente, fala-se muito em reuniões virtuais, palestras *on-line*, *lives* e cursos a distância, onde os computadores e *smartphones* estão sempre ao alcance das mãos. Que tal pensar em uma proposta de intervenção social, ou seja, uma produção idealizada por você para ajudar outras pessoas a se divertir e interagir também à distância, através dos jogos populares? Pode ser um desafio, um jogo, como, por exemplo: amarelinha, pular corda, desafios de equilíbrio, etc. Anote todos os desafios que as pessoas deverão superar. Faça uma publicação bem legal, pode ser um *card* informativo nas suas redes sociais, um vídeo divertido, um cartaz para publicar em sua escola ou uma produção no seu **caderno**. Seja criativo e não perca a oportunidade de divulgar para outras pessoas!



9. AUTOAVALIAÇÃO

Ufa! Caminhamos bastante! Foi muito bom estar com você nesta trilha. Parabéns por ter chegado até aqui junto comigo. Você sabia que é um/a ótimo/a companheiro/a de viagem? Mas, antes de nos despedirmos, quero lhe convidar a pensar sobre seu próprio percurso. Afinal, refletir sobre as nossas experiências nos torna capazes de trilhar novos caminhos de forma mais madura e segura, além de nos ajudar no planejamento de novos desafios e na tomada de decisões importantes para nossa vida. Para isso, peço que responda apenas algumas perguntas no seu **diário de bordo**:

- 
- a) Você reservou um tempo para realizar esta atividade?
 - b) Se reservou, conseguiu realizar esta atividade no tempo programado?
 - c) Considera que a trilha lhe ajudou a fazer uma leitura mais crítica sobre as informações adquiridas, as experiências relatadas e as práticas experienciadas?
 - d) Através da trilha, você conseguiu reconhecer o jogo popular como elemento cultural e de identidade? Reconhece, também, sua importância para interação na sua comunidade e/ou família? Comente.

Obrigado pelas respostas! Socialize-as comigo e com seus colegas quando estivermos juntos em nosso Tempo Escola. Ah! Fique atento/a, pois posso pedir algumas dessas atividades pelo *Google Classroom* ou de forma escrita no seu **diário de bordo (caderno)**. Afinal, você chegou até o final da trilha e desejo valorizar todo o seu esforço.





1. PONTO DE ENCONTRO

Olá! Que bom encontrar você neste segundo momento da nossa viagem. Fico muito feliz quando lhe vejo, pois esse encontro é de extrema importância para que continue avançando nas suas aprendizagens e conquistas. Durante nosso caminho, você terá a oportunidade de estudar o tema **Os jogos de matrizes africanas e indígenas!** E, de forma divertida, vamos fazer uma trilha com os jogos, as diversas características dos jogos de matrizes africanas e indígenas, e você terá oportunidade de expressar o que aprendeu e compartilhar seus conhecimentos sobre o assunto. Ah, não se preocupe: estarei com você na trilha inteira!

2. BOTANDO O PÉ NA ESTRADA

Pra começar nosso caminho, quero fazer a você algumas perguntas:

- 1 Você já ouviu falar em algum jogo de matriz africana? Qual?
- 2 Você acha que jogos africanos só são praticados na África? Justifique.
- 3 Você conhece algum jogo indígena?
- 4 Quais jogos você acha que são de origem indígena?

Para caminhar na trilha comigo, anote suas respostas e reflexões no **diário de bordo (caderno)**.

3. LENDO AS PAISAGENS DA TRILHA

Você sabia que em qualquer caminho da vida há muitas paisagens a serem observadas? Pois é! O nosso caminho hoje está cheio delas.

Olhe cada uma dessas imagens de forma detalhada: suas formas, cores, contrastes, estrutura física, funcionalidade, tempo/espaço.

Em seguida, responda as perguntas no seu **diário de bordo (caderno)** para continuar a trilha:

Figura 1 – Mancala



Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6d/Wooden_Mancala_board.jpg/450px-Wooden_Mancala_board.jpg. Acesso em: 6 fev. 2021.

Figura 2



Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/ealheBHpmFU/maxresdefault.jpg>. Acesso em: 6 fev. 2021.

1 O que as imagens (Figura 1 e 2) expressam para você?

- 2 Na sua opinião, há alguma mensagem vinculada às imagens (Figura 1 e 2)? Se há, que mensagem é essa?
- 3 Na sua opinião, os jogos de matrizes africanas e indígenas têm quais funções? Justifique sua resposta.

4. EXPLORANDO A TRILHA

Tudo certo com você até aqui? Para continuar no desafio, leia os textos a seguir, reflita e, se possível, assista aos vídeos indicados.

Texto 1 – Características dos jogos de matriz africana

Brincadeiras de origem africana. Você sabia que boa parte das brincadeiras e jogos preferidos das crianças brasileiras têm origem na África? Algumas delas são: “pega pega”, “escravos de jó” e “queimada”. Outras, no entanto, ainda não são muito conhecidas por aqui, mas fazem muito sucesso entre crianças e adultos de muitos países africanos. Conheça algumas:

Terra-mar (país: Moçambique): Uma longa reta deve ser riscada no chão. De um lado se escreve “terra” do outro “mar”. No início todas as crianças podem ficar do lado da terra. Ao ouvirem “mar!”, todas devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem “terra!”, pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar, vence.

Katopi (país: Uganda): Todos, menos o líder, sentam-se em uma linha reta ou em um círculo com suas pernas estendidas, e cantam. Enquanto estão cantando, o líder aponta para cada uma das pernas das crianças. Quando a música acaba, o líder está apontando para a perna de uma criança, esta deve dobrar a perna. Quando ambas as pernas de uma criança devem ser dobradas ela está fora. O último a ficar com uma perna estendida, ganha.

Kudoda (país: Zimbábue): Os jogadores sentam em um círculo. Colocam 20 bolinhas dentro de uma tigela. O primeiro jogador tem uma bolinha e joga para o ar. Ele então tenta retirar quantas bolinhas puder de dentro da tigela antes

de pegar a bolinha atirada. Os jogadores se revezam. Quando todas as bolinhas forem recolhidas, a pessoa que estiver com mais bolinhas é o vencedor.

Disponível em: https://www.colegioequipe.g12.br/wp-content/uploads/2020/03/Geo_Leitura-de-mapas_Brincadeiras-africanas-1.pdf. Acesso em: 07 fev .2021. (Texto Adaptado).

Texto 2 – Jogos e brincadeiras de matrizes indígenas

Existem muitos jeitos de brincar, mas o objetivo é sempre desfrutar o momento e a companhia dos amigos. Além disso, os jogos ajudam a desenvolver habilidades que serão importantes ao longo da vida. Brincar é também uma maneira de aprender.

Os índios possuem muitos jogos e brincadeiras. Alguns são bastante conhecidos por vários povos indígenas e outros também são comuns entre os não índios, como a peteca e a perna de pau. Já outros são curiosos e originais. Existem brincadeiras que só as crianças jogam, outras que os adultos jogam junto e assim ensinam as melhores técnicas para quem quiser virar um craque!

Têm brincadeiras só de menino, outras só de menina. Existem algumas que, antes do jogo começar, é preciso construir o brinquedo! Bom, nesse caso, é necessário ir até a mata, achar o material certo, aprender a fazer o brinquedo e, só então, começar a brincar. Mas isso não é um problema, pois construir o brinquedo também faz parte da brincadeira!

Conheça alguns jogos de povos indígenas!

O **Ikindene** é um jogo muito praticado entre os *Kalapalo*. Durante a cerimônia do *Kwarup*, que reúne pessoas de diferentes aldeias, apenas os homens podem lutar, mas durante o ritual *Jamugikumalu* só participam as mulheres. Este tipo de luta, ou arte marcial, é disputado no pátio central da aldeia entre dois jogadores. Os lutadores se enfeitam com pinturas corporais, cintos, tornozeleiras, colares de caramujos e feixes de lã nos braços e

Heiné Kuputisü. Neste jogo de resistência e equilíbrio, o corredor rer num pé só, feito um saci e não pode trocar de pé. Uma linha é traçada na terra para definir o local da largada e a outra, a uns 100 metros de distância, aponta a meta a ser atingida.

Fonte: **Brincadeiras**. Disponível em: <https://mirim.org/pt-br/como-vivem/brincadeiras>. Acesso em: 06 fev. 2021. (Texto Adaptado).

5. RESOLVENDO DESAFIOS DA TRILHA

Estabeleça relações entre os Textos 1 e 2 e, se possível, com o vídeo complementar indicado na seção “Explorando a trilha”, faça associação às suas vivências com jogos de origem africana e indígenas. Depois, resolva as questões a seguir no seu **diário de bordo**:

- 1 Os jogos de matriz africana contribuem para os jogos que praticamos hoje? Justifique.
- 2 Quais são as características dos jogos de matrizes africanas?
- 3 Quais são as características dos jogos de matriz indígena?
- 4 Você considera que os jogos fazem parte de nossa cultura? Justifique.

6. A TRILHA É SUA: COLOQUE A MÃO NA MASSA

A criatividade faz parte da nossa essência! Há um artista dentro de você, sabia?! Todos nós somos seres inventivos. Demonstre as descobertas realizadas nesta viagem por meio de palavras, frases, desenhos (concretos os abstratos), músicas, quadrinhos, pintura, paródias, *charges*, mapa conceitual/mental, poemas, ou qualquer outra linguagem.

O desafio agora é: após conhecermos alguns jogos de matriz africana e indígena, vamos colocar agora nosso corpo em movimento, pois passamos um bom tempo sentados... Vamos lá?! Escolha um jogo de matriz indígena e coloque em prática. Observe o vídeo e adapte a vontade.

Observe o vídeo:

Brincadeiras e Brinquedos Indígenas

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GG7rkzJPm3o/>
Acesso em 07. Fev. 2021

Caso não tenha acesso ao vídeo, utilize-se de seus conhecimentos prévios, retorne às suas anotações. Você é capaz, use a criatividade. Lembre-se, o

importante é mostrar seus conhecimentos... Agora, após a adaptação que você realizou, use o seu próprio *smartphone* para filmar a atividade. Caso não seja possível a filmagem, registre no seu **caderno** as sensações que você sentiu ao praticar a atividade. Mão na Massa! Agora é com você!

7. A TRILHA NA MINHA VIDA

Chegou o momento de colocar a mão na massa! Após trilhar pelo universo dos jogos de matrizes africana e indígenas, convido-lhe a pensar sobre esse universo fantástico! Para tanto, utilize-se do ato de liberdade a que temos acesso sempre, a escrita. A linguagem escrita é muito importante para a construção do seu próprio conhecimento e para o exercício da cidadania. Que tal demonstrar através das palavras sobre a experiência dessa caminhada a partir da sua própria vida? Escreva um relato de experiência sobre o que você vivenciou até aqui e que faça você lembrar de fatos do passado, do presente ou até mesmo do que você pensa sobre o seu futuro. Pode ser uma simples lembrança (de um fato, de uma pessoa), uma situação engraçada, um desejo, uma iniciativa, um sonho. Parabéns pela sua escrita!

8. PROPOSTA DE INTERVENÇÃO SOCIAL

Chegou o momento em que possamos contribuir socialmente com os conhecimentos adquiridos até o momento, durante nossa caminhada... A partir do advento tecnológico, observa-se uma grande procura por jogos e entretenimento eletrônico, ficando de lado os jogos e brincadeiras, inclusive as de matrizes africanas e indígenas, que eram tão comum em décadas passadas. Vamos pensar em uma proposta de intervenção social, ou seja, uma produção idealizada por você para ajudar outras pessoas a se divertir e interagir e resgatar os jogos praticados por nossos antepassados? Sugerimos, por exemplo, a peteca, escravos de jó, arremessos, entre outros. Você poderá demonstrar na prática como o jogo é realizado. Faça uma publicação bem legal, pode ser um *card* informativo nas suas redes sociais, um vídeo divertido, um cartaz ou uma produção no seu **caderno**. Seja criativo, e não perca a oportunidade de divulgar para outras pessoas!

9. AUTOAVALIAÇÃO

Ufa! Caminhamos bastante! Foi muito bom estar com você nesta trilha. Parabéns por ter chegado até aqui junto comigo. Você sabia que é um/a ótimo/a companheiro/a de viagem?! Mas, antes de nos despedirmos, quero lhe convidar a pensar sobre seu próprio percurso. Afinal, refletir sobre as nossas experiências nos torna capazes de trilhar novos caminhos de forma mais madura e segura, além de nos ajudar no planejamento de novos desafios e na tomada de decisões importantes para nossa vida. Para isso, peço que responda apenas algumas perguntas no seu **diário de bordo**:

- a) Você reservou um tempo para realizar esta atividade?
- b) Se reservou, conseguiu realizar esta atividade no tempo programado?
- c) Considera que a trilha ajudou você a fazer uma leitura mais crítica sobre as informações adquiridas, as experiências relatadas e as práticas experienciadas?
- d) Através da trilha, você conseguiu reconhecer o jogo popular como elemento cultural e de identidade e sua importância para interação na sua comunidade e/ou família? Comente.

Obrigado pelas respostas! Socialize-as comigo e com seus colegas quando estivermos juntos em nosso Tempo Escola. Ah! Fique atento/a, pois posso pedir algumas dessas atividades pelo *Google Classroom* ou de forma escrita no seu **diário de bordo (caderno)**. Afinal, você chegou até o final da trilha e desejo valorizar todo o seu esforço.





1. PONTO DE ENCONTRO

Olá! Que bom reencontrar você neste terceiro momento da nossa viagem. Fico muito feliz quando lhe vejo. Durante nosso caminho, você terá oportunidade de estudar o tema **Origem das modalidades esportivas e jogos, esporte e lazer** e, de forma divertida, vamos fazer uma trilha com a história das modalidades esportivas, além de caracterizar as diferenças entre jogo, esporte e lazer, como também terá oportunidade de expressar o que aprendeu e compartilhar seus conhecimentos sobre o assunto. Ah, não se preocupe: estarei com você na trilha inteira!

2. BOTANDO O PÉ NA ESTRADA

Para começar nossa caminhada, vamos refletir sobre basquetebol, futebol, voleibol e handebol.

- 1 Você já praticou ou pratica alguma dessas modalidades? Fale um pouco sobre suas experiências com os esportes coletivos.

Para caminhar na trilha comigo, anote suas respostas e reflexões no **diário de bordo (caderno)**.

3. LENDO AS PAISAGENS DA TRILHA

Trilhar caminhos pressupõe observar muitas paisagens! Em nossa trilha não é diferente, e nosso caminho hoje está cheio de paisagens a serem observadas. Pois é! O nosso caminho hoje está cheio delas!

Olhe cada uma dessas imagens (Figuras 1 e 2), logo abaixo, de forma bem detalhada: suas formas, cores, contrastes, estrutura física, funcionalidade, tempo/espaço. Em seguida, responda as perguntas a seguir, no seu **diário de bordo** para continuar a trilha:

Figura 1



Disponível em: http://2.bp.blogspot.com/_EN2SfmldRiY/TKolUNNBTSI/AAAAAAAAA-ADo/T7xaUcABECw/S1600-R/imagem.JPG. Acesso em: 09 fev. 2021.

Figura 2



Disponível em: <https://www.jaguariuna.sp.gov.br/atendimento/wp-content/uploads/2020/02/handebol-feminino-atletas-patrocinio-esporte-divulgacao-fala-universidades.jpg>. Acesso em: 09 fev. 2021.

- 1 O que as imagens (Figuras 1 e 2) expressam para você? Na sua opinião, há alguma mensagem vinculada às imagens? Se há, que mensagem é essa? O esporte é para todos praticarem? Justifique sua resposta.

4. EXPLORANDO A TRILHA

Tudo ok com você até aqui? Para continuar no desafio, leia os textos a seguir, reflita e, se possível, assista aos vídeos indicados.

Texto 1 – História e Evolução das modalidades esportivas

Seja individual, seja em equipe, os esportes estão entre as principais atividades físicas praticadas pelo homem moderno. Segundo pesquisa do Ministério do Esporte do Brasil, realizada em 2013, quase metade dos brasileiros que praticam atividades físicas é adepta de algum esporte.

Há várias versões que explicam a origem dos esportes. Alguns historiadores afirmam que as primeiras manifestações esportivas aconteceram na Grécia Antiga, enquanto outros acreditam que, antes que o esporte se tornasse uma atividade comum, os guerreiros divertiam-se com a cabeça de um dos vencidos na guerra, e esse hábito grotesco evoluiu para práticas esportivas.

As modalidades dos esportes mais comuns variam conforme a região, pois as condições climáticas influenciam bastante a prática. Na China, por exemplo, o esporte mais popular é o tênis de mesa; na Austrália, é o rúgbi; no Quênia, é o atletismo; e no Canadá, o hóquei no gelo. Já no Brasil a paixão nacional é o futebol, uma das práticas esportivas mais populares do mundo.

O gosto pelos esportes reúne, periodicamente, os principais atletas de diversos países. Com origem na Grécia, por volta de 770 a.C., os Jogos Olímpicos acontecem a cada dois anos, revezando-se entre Olimpíadas de Inverno e Verão, e contam com a participação de aproximadamente 200 países. Outro evento popular do esporte, em especial no Brasil, é a Copa do Mundo de Futebol, que acontece a cada quatro anos e reúne 32 seleções.

Fonte: Esportes. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/esportes.htm>. Acesso em: 09 fev. 2021. [Texto Adaptado].



Figura 3



Disponível em: <https://cdn.diferenca.com/imagens/action-1822412-640-cke.jpg>. Acesso em: 10 fev. 2021.

Texto 2 – Jogos, esporte e lazer

Jogos são atividades, físicas ou não, realizadas como forma de entretenimento. Suas regras podem ser criadas e modificadas pelos próprios jogadores e podem existir competições, mas estas não são sistematizadas.

Esportes são atividades sistematizadas realizadas com fins competitivos e que possuem regras predefinidas por instituições reguladoras. A maioria dos esportes estão relacionados à atividade física, como futebol, corrida e basquete, mas há algumas exceções, como o xadrez, que também é considerado um esporte. Os esportes são frequentemente ligados à carreira profissional e à remuneração, e por isso é buscado um alto rendimento por meio de treinos.

Lazer, os principais trabalhos e conceitos sobre o lazer no Brasil baseiam-se nas definições teóricas do sociólogo francês Dumazedier¹ (1976). Este define lazer da seguinte forma: “o lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária

ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais”. Seguindo este paradigma, tudo o que fazemos que saia de nossas obrigações diárias, pode ser considerado lazer. Esta ideia bate diretamente com o que já foi discutido anteriormente neste artigo, onde a falta de projetos, ambientes, ajuda financeira ou até apoio governamental na elaboração de programas dificulta o acesso da população ao lazer.

Fonte: Jogo e Esporte. Disponível em: <https://www.diferenca.com/jogo-e-esporte/>. Acesso em: 10 fev. 2021. [Texto Adaptado].

Fonte: Concepções e ‘conceitos’ de lazer. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd185/concepcoes-e-conceitos-de-lazer.htm>. Acesso em: 10 fev. 2021. [Texto Adaptado].

Para aprofundar mais sobre esse tema, é necessário que você realize os estudos nos objetos de conhecimento a seguir:

Diferença entre Jogo e Esporte

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=B3xwdoAA1TI> Acesso em: 10 fev. 2021.

Ócio, lazer e tempo livre

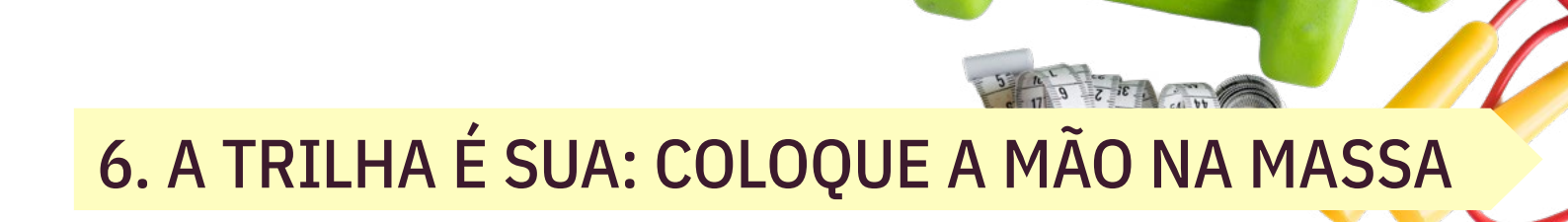
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ejIdWDQDXv4>. Acesso em: 10 fev. 2021.



5. RESOLVENDO DESAFIOS DA TRILHA

Para saber se você fez as correlações necessárias entre os textos e os vídeos com informações sobre a relação de sua vivência com modalidades esportivas jogos e lazer, resolva as questões a seguir no seu **diário de bordo (caderno)**:

- 1 Os jogos são manifestações de lazer? Justifique.
- 2 Quais são as origens das modalidades esportivas?
- 3 Quais as principais características dos esportes?
- 4 Você acha que esporte, jogos e lazer melhoram a qualidade de vida? Por quê?



6. A TRILHA É SUA: COLOQUE A MÃO NA MASSA

Quanta criatividade faz parte da nossa essência, não é mesmo? Vamos demonstrar o artista que há dentro de você! Por sermos seres inventivos, convido você a demonstrar as descobertas realizadas nesta viagem por meio de palavras, frases, desenhos (concretos os abstratos), músicas, quadrinhos, pintura, paródias, *charges*, mapa conceitual/mental, poemas, ou qualquer outra linguagem.

O desafio agora é: após conhecermos alguns tipos de esportes, jogos e lazer vamos colocar, agora, nosso corpo em movimento, pois passamos um bom tempo sentados... Vamos lá?! Escolha um jogo, esporte ou atividade de lazer e coloque em prática, observe o vídeo e adapte a vontade.

Atividades recreativas variadas

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X7wN1mIMs>
Acesso em 10 fev. 2021.

Caso não seja possível assistir ao vídeo, não se preocupe. Retome suas anotações realizadas durante nosso caminhar que lhe embasará na realização dessa atividade.

Use o seu próprio *smartphone* para filmar a atividade ou registre no seu **caderno** as sensações que você sentiu ao praticar a atividade. Mão na Massa! Agora é com você!

7. A TRILHA NA MINHA VIDA

Chegou o momento de demonstrar de que maneira podemos aplicar a trilha em nossa vida! É o momento em que você pode demonstrar, através da linguagem escrita, a construção do seu próprio conhecimento e contribuir para o exercício da cidadania. Chegamos num momento da trilha em que convido você a escrever sobre a experiência de hoje a partir da sua própria vida. Relate em texto, algo vivenciado até aqui que lhe faça lembrar de fatos do passado, do presente ou até mesmo do que você pensa sobre o seu futuro! Pode ser uma simples lembrança (de um fato, de uma pessoa), uma situação engraçada, um desejo, uma iniciativa, um sonho. Parabéns pela sua escrita!

8. PROPOSTA DE INTERVENÇÃO SOCIAL

Com o atual quadro de pandemia que assola o mundo, observa-se um aumento exponencial do sedentarismo e, conseqüentemente, das doenças relacionadas a ele, como obesidade, hipertensão, entre outras. Que tal pensar em uma proposta de intervenção social, ou seja, uma produção idealizada por você para ajudar outras pessoas a se movimentar e se divertir ao mesmo tempo? Você poderá demonstrar passos de dança, movimentos de ginástica, gestos de um esporte ou outra atividade corporal. Faça uma publicação bem legal, pode ser um *card* informativo nas suas redes sociais, um vídeo divertido, um cartaz a ser publicado no mural da sua escola, associação ou, até mesmo, uma produção no seu **caderno**. Seja criativo e não perca a oportunidade de divulgar para outras pessoas!

9. AUTOAVALIAÇÃO

Ufa! Caminhamos bastante, não é mesmo? Estar com você nesta trilha foi muito gratificante. Parabênzimo por você ter chegado até aqui. Estar com você nesta trilha, caminhar lado a lado, foi uma aventura fantástica, até porque você é um/a ótimo/a companheiro/a de viagem! Mas, antes de nos despedirmos, quero convidar você a pensar sobre seu próprio percurso. Afinal, refletir sobre as nossas experiências nos torna capazes de trilhar novos caminhos de forma mais madura e segura, além de nos ajudar no planejamento de novos desafios e na tomada de decisões importantes para nossa vida. Que tal fazer uma breve reflexão em seu **diário de bordo**? Peço que responda apenas algumas perguntas no seu **diário de bordo**, vai ser bem breve! Mãos à obra...

a) Você reservou um tempo para realizar esta atividade?

b) Se reservou, conseguiu realizar esta atividade no tempo programado?



c) Considera que a trilha ajudou você a fazer uma leitura mais crítica sobre as informações adquiridas, as experiências relatadas e as práticas experienciadas?



d) Através da trilha, você conseguiu reconhecer o jogo, o esporte e o lazer como elemento cultural e de identidade e sua importância para interação na sua comunidade e/ou família? Comente.

Obrigado pelas respostas! Socialize-as comigo e com seus colegas quando estivermos juntos em nosso Tempo Escola. Ah! Fique atento/a, pois posso pedir algumas dessas atividades pelo *Google Classroom* ou de forma escrita no seu **diário de bordo (caderno)**. Afinal, você chegou até o final da trilha e desejo valorizar todo o seu esforço.

